

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG BERUPA *SUPLEMENT* PADA MUATAN LOKAL KHAS NGAWI

Muhammad Andri Wicaksono¹, Sihkabuden², Arafah Husna³

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang ^{1, 2, 3}

Jl. Semarang 5 Malang 65145 – 0341-574700

E-mail: andrywicaksono26@gmail.com

ABSTRAK

Muatan lokal adalah mata pelajaran yang di kembangkan melalui lembaga pendidikan yang secara keseluruhan dikaitkan kebutuhan daerah lokal, ciri khas, keunggulan dan potensi daerah setempat. Hal tersebut yang mendasari beberapa sekolah pada satuan pendidikan menengah pertama, untuk mengembangkan dan meningkatkan kompetensi sekolah melalui mata pelajaran muatan lokal. Namun dalam proses tersebut, pendidik mengalami kesulitan untuk menjelaskan dan membuat siswa mengerti dengan pelajaran muatan lokal. Oleh karena itu, pengembang ingin membantu pendidik untuk lebih mudah dalam penyampaian materi kepada siswa menggunakan media *smartphone android*. Siswa bisa mempelajari materi muatan lokal hanya dengan membuka aplikasi dan memilih menu yang berupa materi dalam pelajaran muatan lokal. Dalam pembuatan media pembelajaran, pengembang menggunakan metode Lee and Owens (2004). Alasan digunakan metode ini karena memiliki alur yang lengkap, dimulai dari tahap analisis, serta penilaian, tahap desain, tahap pengembangan implementasi dan tahap evaluasi. Dari hasil pengembangan media pembelajaran diperoleh hasil 90% memenuhi Kriteria Ketuntasan Siswa, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa aplikasi media pembelajaran *android smartphone* termasuk kategori efektif atau berhasil dan layak untuk proses pembelajaran mandiri.

Kata kunci: *muatan lokal, media, smartphone android*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadikan rana pendidikan turut andil dalam memanfaatkan perkembangan tersebut untuk menciptakan sesuatu hal yang baru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan bidang garapan seorang teknolog pendidikan, seperti yang tertulis di Visi Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang menjadikan Jurusan Teknologi Pendidikan sebagai pusat unggulan dan rujukan dalam penyediaan teknolog-teknolog pembelajaran, tenaga pendidik dan non pendidik yang mampu menguasai teknologi informasi dan komunikasi sebagai media belajar,

memecahkan masalah pembelajaran dan masalah pendidikan. Berbicara mengenai pemecahan masalah dalam pembelajaran, Teknologi Pendidikan tidak terlepas dengan perangkat teknologi, diantara berbagai jenis perangkat teknologi yang ada dipasaran, salah satunya adalah *smartphone* atau *handphone* pintar. *Smartphone* dipilih karena mudah digunakan, gampang dalam pemakaian dan harga yang bisa dijangkau sehingga dapat dimiliki tiap lapisan masyarakat dan lapisan status sosial.

Dalam hal ini, *smartphone* digunakan sebagai media untuk membantu siswa dalam proses belajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat

memberikan perbedaan dalam proses pembelajaran dengan yang dilakukan tanpa menggunakan teknologi sehingga akan menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan membuat siswa mampu belajar secara mandiri. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mengubah “dari kelas ke mana saja, dari waktu maya ke waktu nyata, dari *hardfile* ke *softfile*, dan dari fasilitas fisik ke jaringan kerja” (Abdullah, 2009), sehingga akan membuat proses pembelajaran terlaksana tanpa ada batas waktu sepanjang siswa mau melakukannya. Hal itu akan memotivasi siswa untuk meningkatkan kompetensinya yang sesuai dengan kemampuan dan keinginan belajarnya. Dalam mata pelajaran muatan lokal, tidak sedikit siswa hanya mengetahui dan mempelajari materi dari sekolahan yaitu geguritan dan cerita rakyat yang diharuskan oleh pemerintah setempat. Padahal masih banyak materi-materi atau kebudayaan yang harus mereka ketahui khususnya daerah dimana mereka tinggal.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android* telah banyak dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Seperti yang dikembangkan oleh Fajar Ilman Aulia (2012) dengan judul Pengembangan Multimedia Berbantuan Papan Interaktif Tentang Peta Kekayaan Kebudayaan Daerah-Daerah di Indonesia. Aplikasi pada penelitian tersebut difungsikan untuk mengatasi permasalahan pada saat ini yaitu kurang mengertinya siswa atau masyarakat tentang kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia. Kesim-

pulan penggunaan media tersebut efektif dalam memberikan pemahaman siswa agar mereka belajar secara mandiri.

Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghubungkan siswa untuk dapat belajar mandiri agar tujuan pembelajaran tercapai dan membuat siswa sadar untuk melestarikan budaya yang ada di daerah.

PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Media menurut Arsyad (2002) dan Sadiman Arif S (1990), mengatakan bahwa media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang berarti penengah, perantara atau pengantar. Jadi, media adalah alat perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dapat berupa bahan (*software*) dan atau alat (*hardware*). Sebagian berpendapat bahwa media adalah pemanfaatan sebuah *hardware* untuk membuat dan menggabungkan sesuatu yang berisi teks, gambar, audio dan animasi atau video dengan menggunakan *tool* dan hubungan interaksi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan interaktif.

Brown (1983:17) menyatakan bahwa “*educational media of types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning*”, jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk membuat siswa memperoleh manfaat dari pembe-

lajaran yang berbeda. Peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar adalah sebagai pengganti guru tetapi tidak bisa secara keseluruhan menggantikan perannya, media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih efisien dan efektif pencapaian tujuan pembelajaran, karena itu fungsi media pembelajaran sangat penting terlebih di era teknologi saat ini yang berkembang dengan pesat, adanya media pembelajaran dapat mempercepat pemahaman pembelajar tentang apa yang dipelajari siswa. Proses belajar mengajar akan optimal apabila memanfaatkan media pembelajaran secara efektif.

Dari berbagai pernyataan tersebut dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses pembelajaran siswa. Media pembelajaran memberikan manfaat baik untuk pendidik maupun peserta didik. Dalam pengembangan ini media disini berperan sebagai pihak ketiga dalam suatu sistem lingkungan pembelajar, yang berperan untuk meningkatkan kinerja dalam memahami materi muatan lokal ketika pembelajar merasa kesulitan, media tersebut merupakan *android smartphone* yang menjadi media untuk pembelajar secara mandiri dan mudah dalam pengoperasiannya.

Media Pembelajaran Pada *Android Smartphone*

Android adalah sistem operasi *smartphone* yang bersifat *open source*. Karena hal tersebut, memungkinkan para pengguna dapat menyesuaikan sendiri fi-

tur serta kebutuhan dari *smartphone* yang dimiliki. *Android* juga menyediakan ruang bagi pengembang untuk mengembangkan aplikasinya sendiri untuk dijalankan di android. Oleh karenanya sekarang ini terdapat banyak pengembang yang meluncurkan berbagai macam aplikasi *android* yang dapat diunduh dengan gratis. *Android* selain mampu mengembangkan media hiburan juga mampu mengembangkan media pembelajaran. Dengan kemudahan tersebut sangat bermanfaat kiranya jika kelebihan-kelebihan yang dimiliki media pembelajaran dapat dioperasikan pada perangkat *android smartphone* untuk menunjang pembelajaran mandiri bagi siswa. Ada beberapa alasan perangkat seperti *smartphone* dipilih sebagai perangkat untuk mengoperasikan media pembelajaran, antara lain : 1) Penetrasi perangkat sangat cepat; 2) Penggunaan *smartphone* lebih banyak daripada komputer; 3) Lebih mudah dioperasikan daripada komputer. (Darmawan, 2013 : 15)

Media Pembelajaran Pada *Android Smartphone* Muatan Lokal

Pengertian muatan lokal adalah seperangkat rencana dan aturan tentang isi, tujuan dan bahan pelajaran yang disusun dan direncanakan oleh lembaga pendidikan dimana materi pelajaran disesuaikan dengan keragaman potensi daerah, keunggulan daerah, karakteristik daerah, kebutuhan daerah, dan lingkungan masing-masing serta bagaimana cara untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan pengertian lain muatan lokal yai-

tu program pendidikan dalam konsep mata pelajaran yang didalamnya berisi tentang lingkungan alam, sosial, budaya serta kebutuhan daerah masing-masing yang wajib dipelajari oleh peserta didik di daerah tersebut.

Menurut Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 0412/U/1987 tanggal 11 Juli 1987, muatan lokal yaitu program pendidikan yang isi dan medianya dikaitkan dengan lingkungan alam, sosial dan budaya serta kebutuhan daerah masing-masing dan wajib dipelajari oleh siswa di daerah tersebut. Keberadaan mata pelajaran muatan lokal merupakan konsep penyelenggaraan pendidikan di setiap daerah untuk meningkatkan potensi terhadap keadaan dan keragaman daerah yang bersangkutan.

Sedangkan menurut Arifin (2013:205) menjelaskan bahwa muatan lokal merupakan seperangkat rencana dan aturan tentang isi, tujuan dan materi yang disusun oleh pendidik yaitu guru yang sesuai dengan keanekaragaman potensi daerah, ciri khas daerah, keunggulan daerah, kebutuhan daerah dan lingkungan masing-masing yang dapat digunakan untuk pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional, dimana kurikulum nasional adalah kumpulan atau ringkasan yang diambil dari sumber-sumber kurikulum muatan lokal, keberadaannya dapat mendukung dan melengkapi kurikulum nasional. Molenda dan Boling (2008) dalam

Molenda dan Januszewski (2008:130) mengemukakan, untuk mengembangkan sebuah produk dalam mengatasi masalah pembelajaran, pengembang harus melihat latar belakang, karakteristik, serta masalah yang terjadi di lingkungan belajar sehingga perlu dikembangkan sebuah media untuk menunjang tujuan pembelajaran. Dalam menentukan materi pembelajaran muatan lokal yang akan diberikan pendidik kepada peserta didik atau pihak sekolah harus dilakukan dengan langkah-langkah (Rusman 2012:407) sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan keadaan daerah
- b. Menentukan susunan materi dan fungsi muatan lokal.
- c. Mengembangkan SK/KD yang dapat menunjang tujuan pembelajaran siswa.

Apabila dua unsur tersebut sudah berjalan maka proses pembelajaran dapat membuat peserta didik mudah menerima materi dengan mudah, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri, maksimal dan efisien.

Metode Pengembangan

Penelitian dalam mengembangkan aplikasi media pembelajaran pada android *smartphone* merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk membantu siswa dalam belajar secara mandiri. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan teori dari model pengembangan media menurut Lee and Owens (2004).

Alasan digunakan model pengembangan ini karena memiliki alur yang lengkap, dimulai dari tahap analisis serta penilaian, tahap desain, tahap pengembangan, implementasi dan tahap evaluasi.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan pengembangan. Pengembangan melakukan beberapa analisis seperti bagaimana kebutuhan siswa, lingkungan belajar dan hambatan dalam proses pembelajaran. Dalam tahap tersebut terdapat dua analisis yang digunakan yaitu analisis kebutuhan dan analisis awal dan akhir. Analisis kebutuhan adalah pengumpulan data secara keseluruhan yang menjadi bahan untuk pengembangan produk dengan cara observasi, wawancara dan mengamati proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi yang diinginkan. Sedangkan analisis awal dan akhir adalah tahap pengumpulan data berupa informasi untuk menyelesaikan masalah yang ada antara kenyataan dan harapan. Data dan informasi tersebut akan digunakan untuk mengembangkan dari keseluruhan data yang diperoleh. Pada tahap analisis awal dan akhir ada beberapa proses, antara lain :

a. Analisis *Audiens*/siswa yaitu analisis yang dilakukan untuk mengetahui latar belakang, karakteristik dan keterampilan dari *audiens*/siswa.

- b. Analisis Teknologi yaitu analisis yang dilakukan untuk mengetahui apakah siswa memiliki alat yang digunakan oleh pengembang atau tidak.
- c. Analisis Situasi yaitu langkah untuk mengidentifikasi dalam menyelesaikan masalah sebagai dasar-dasar pertimbangan yang digunakan di lingkungan belajar.
- d. Analisis Tugas yaitu proses menganalisis bagaimana siswa melaksanakan tugas, apa saja yang perlu dilakukan dan diketahui dalam mempelajari mata pelajaran muatan lokal.
- e. Analisis Kejadian yaitu analisis yang melibatkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dikuasai sebagai dasar untuk melanjutkan pada tingkat selanjutnya. Dalam mengembangkan media pembelajaran untuk siswa harus memperhatikan karakteristik siswa, apa saja yang akan dimasukkan dalam aplikasi media pembelajaran tersebut.
- f. Analisis Isu bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan yang ada di lingkungan dengan cara observasi yang mungkin memiliki dampak pada tujuan dan desain dari aplikasi media pembelajaran. Berdasarkan identifikasi masalah, pengembang memperoleh hasil bahwa siswa telah mempunyai fasilitas berupa android *smartphone* dengan sistem operasi yang memadai serta *software* yang dapat menunjang pengembangan aplikasi media sebagai sarana belajar

mandiri.

- g. Analisis Tujuan bertujuan untuk menghasilkan produk aplikasi media berbasis android *smartphone* yang valid dan layak digunakan untuk kegiatan belajar mandiri oleh siswa.
- h. Analisis Media merupakan penentuan jenis media yang akan digunakan oleh pengembang. Jenis media yang akan dikembangkan yaitu aplikasi media pembelajaran pada android *smartphone* dengan format apk (*AndroidPackage*) yang akan didistribusikan dengan *Bluetooth* atau kabel data melalui PC.
- i. Analisis Data merupakan proses untuk menentukan materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran. Mata pelajaran yang dipilih yaitu muatan lokal sesuai KTSP. Sumber materi yang akan digunakan didapat dari buku dan internet.
- j. Analisis Biaya memuat tentang perhitungan biaya yang digunakan dalam pengembangan produk.

2. Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap merencanakan produk yang akan dikembangkan. Menurut Lee and Owens (2004) tahap desain mencakup serangkaian kegiatan seperti membuat jadwal (*schedule*) dalam pengembangan multimedia, membuat tim proyek (*project team*), merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan (*media specification*), merancang struktur materi yang akan dikembangkan dalam

multimedia (*leson structure*) dan mengontrol proses kerja pengembangan dari berbagai permasalahan yang diprediksi maupun yang tidak diprediksi (*configuration control*). Di samping itu, pengembang juga menyiapkan perangkat yang diperlukan dalam proses validasi ahli dan uji coba *audiens*.

3. Tahap Pengembangan

Merupakan tahap memasukkan materi yang telah disiapkan oleh pengembang ke dalam aplikasi media pembelajaran. Dalam tahap ini, pengembang menggunakan *software* untuk membuat media pembelajaran, untuk mendukung program pengolah gambar, untuk mengolah video dan untuk menyunting suara *dubbing* cerita.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses kelanjutan dari tahap pengembangan di mana media yang telah dikembangkan siap untuk diimplementasikan. Dalam proses implementasi disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan dan pada kegiatan implementasi diperlukan penilaian dengan tujuan untuk memperoleh data sebagai dasar dalam menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi

Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau belum. Kevalidan yang digunakan dalam menentukan validitas

isi dan desain, kesesuaian materi yang digunakan serta tujuan yang ingin dicapai harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sedangkan validitas desain media berhubungan dengan kemudahan dalam menjalankan aplikasi dan pemahaman materi melalui aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan pengembang dalam mencari data menggunakan angket, kemudian data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik persentase per-itemnya dan dioleh secara keseluruhan.

Hasil Pengembangan

Berdasarkan data yang diperoleh pengembang dari tes melalui uji coba tes dengan 10 soal, maka pengembang dapat menyimpulkan sebagai berikut :

- a. Dalam uji coba tes hasil belajar 10 soal ini didapatkan jumlah nilai yang memiliki pencapaian Berhasil sebanyak 27 siswa atau **90%** dan Gagal sebanyak 3 siswa atau **10%**. Adapun KKM atau Kriteria Ketuntasan Siswa yang ditentukan adalah dengan nilai 60.
- b. Hasil uji coba terhadap data tes hasil belajar siswa diperoleh hasil **90%**, berdasarkan kriteria yang ditetapkan dapat diinterpretasikan bahwa pembelajaran yang menggunakan aplikasi media pembelajaran android *smartphone* pokok bahasan geguritan dan cerita rakyat termasuk kategori **EFEKTIF** atau **BERHASIL** dan layak digunakan untuk proses pembelajaran mandiri.

c.

Presentase (%)	Kriteria
80% - 100%	Berhasil
60% - 79%	Cukup Berhasil
40% - 59%	Gagal

P E N U T U P

Pembelajaran mata pelajaran muatan lokal di sekolah terkadang hanya dipandang sebelah mata oleh siswa sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. Selain itu materi yang diajarkan membuat siswa bosan karena metode atau cara yang digunakan kurang menarik. Sehingga pengetahuan akan budaya dan ciri khas yang ada di daerah mereka kurang. Salah satu cara mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan mendorong minat siswa untuk belajar, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Adapun manfaat menggunakan media pembelajaran diantaranya : mudah diakses kapanpun dan dimana pun, sehingga dapat meningkatkan dan mengarahkan anak untuk dapat memotivasi belajar, interaksi yang dilakukan secara langsung antara siswa dengan lingkungan, dan akan membuat siswa untuk belajar secara mandiri yang sesuai dengan bakat dan minatnya, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga dapat memberikan kesamaan dan pengalaman kepada siswa tentang kejadian-kejadian yang ada di lingkungan mereka, serta dapat membuat hubungan langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungan. Sehingga dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran muatan

lokal dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dan mandiri dalam belajar.

Persada.

Sadiman, Arif S. dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Panduan Lengkap Untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Genius Prima Media.

Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Brown, Gillian dan Yule, George. 1983. *Discourse Analysis I (Analisis Wacana)*. Terjemahan Oleh I. Soetikno. 1996. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Darmawan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Januszewski A. And Molenda M. 2008. *Educational Technology A Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor and Francis Group 270 Madison Avenue New York, NY 10016.

Kemendikbud. 1987. Surat Keputusan No 0412/U/1987. Jakarta: Kemendikbud.

Lee.W.W. & Owen. D.L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design, (2nd Ed)*. San Francisco: Pfeiffer.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok. PT Rajagrafindo